WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION - READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES



Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions
Altered vision

Eye or muscle twitching Involuntary movements Loss of awareness Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

- 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
- 2. Play video games on the smallest available television screen.
- 3. Do not play if you are tired or need sleep.
- 4. Play in a well-lit room.
- 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Repetitive Motion Injuries

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- · Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the
 correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.







THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY. LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY® ADVANCE GAME LINK® CABLE.



THIS GAME IS COMPATIBLE WITH THE NINTENDO GAMECUBE VIDEO GAME SYSTEM.

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.

Contents

La version française commence à page 31.

Welcome	
Starting the Game	5
Game Controls	6
Quidditch for Beginners	6
Menu Controls	
Game Screen	11
Complete Game Controls	12
Main Menu	14
Go to Hogwarts	
Practice Game	
Quidditch Cup	17
Exhibition Match	18
Connectivity	20
World Cup	20
The Race For the Golden Snitch	22
Quidditch Cards	24
Options Menu	
Pause Menu	
Saved Data Menu	
Limited 90-day Warranty	

Welcome

Welcome to the magical world of *Harry Potter*: Quidditch World Cup. Quidditch is an incredibly exciting, high-speed broomstick-based game. It's a sport that has been enjoyed by witches and wizards alike since its eleventh century beginnings on Queerditch Marsh in England.

Quidditch can be described as a cross between the non-magical sports of soccer and basketball, with the speed and maneuvering skills of ice hockey. It contains all the excitement, teamwork and individual flair of those games—but is played on flying broomsticks!

If you excel in playing Quidditch at Hogwarts, you could win the Hogwarts Quidditch Cup and an opportunity to attend this year's hotly anticipated Quidditch World Cup! Along the way, you'll collect Quidditch Cards and perhaps pick up some of the most awe-inspiring Special Moves ever made on a broomstick.

Game Features

- Join the Gryffindor, Slytherin, Hufflepuff or Ravenclaw team for a chance to win the Hogwarts Quidditch Cup.
- Collect Quidditch Cards and access extra gaming opportunities and Special Moves.
- Play in your choice of the world's stadiums, and even earn a chance to play at Queerditch Marsh, the birthplace of Quidditch.
- Play head-to-head with a friend on a linked Game Boy Advance or co-operate as teammates by linking the Game Boy Advance with a Nintendo GameCube™.
- Win your place at the Quidditch World Cup and then support the best Quidditch teams in the wizarding world.

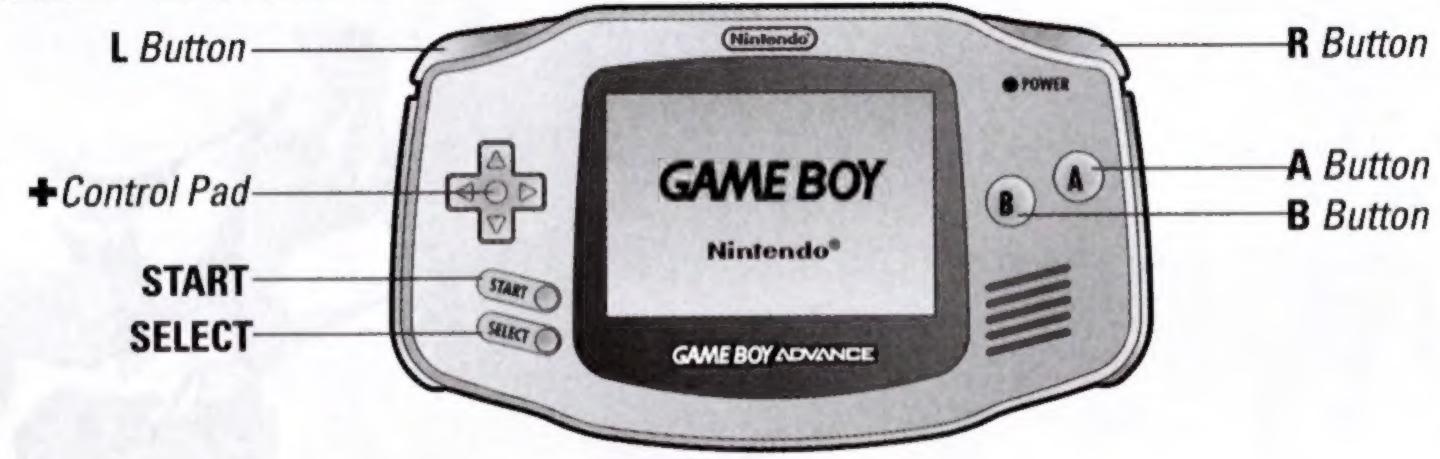
Starting the Game

- 1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
- 2. Insert the Harry Potter™: Quidditch™ World Cup Game Pak into the slot on the Game Boy Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
- 3. Turn ON the power switch. The logo screens appear, followed by the Language Selection screen.
- 4. Press the +Control Pad It to highlight a language and then press the A Button to confirm.
- 5. Press START at the Quidditch World Cup shield to go to the Saved Data Menu (➤ Saved Data Menu on p. 26).
- 6. Press the +Control Pad ♀ to highlight an EMPTY SLOT and then press the A Button to go to the Main Menu (➤ Main Menu on p. 14).
- NOTE: This Game Pak will work only with the Game Boy® Advance Video Game System.

For more info about Harry Potter, visit www.harrypotter.com.

For more info about this and other EA GAMES titles, visit www.eagames.com.

Game Controls



Quidditch for Beginners

Quidditch is like soccer in the non-magical world. Every wizard follows it. However, you may be unfamiliar with the rules of this most illustrious and ancient of sports. If you've not had a chance to read the popular book *Quidditch Through the Ages*, we've provided a brief overview for you here.

The Pitch

Since the fourteenth century, the Quidditch pitch has remained a regulation oval 500 feet long by 180 feet wide. A central circle, approximately two feet in diameter, is used by the referee as the 'release point' for the four balls that make up a Quidditch game (> below). At each end of the pitch is a 'scoring area', containing three posts supporting scoring hoops. These posts are known as 'goalposts'. The surface of the pitch is ordinarily made of turf, though in some

countries, pitches of sand, ice and even water are employed, which changes the nature of the game more than one might first think!

The Balls

The modern Quidditch game employs four balls, detailed below.

The Quaffle

The Quaffle is used by both sets of Chasers to score goals in the opposing team's scoring area, much like the round object used in the strange and slow-moving non-magical game, soccer. If a Chaser gets the Quaffle through the hoop of the goalpost, his or her team scores ten points.

The Bludgers

While the original Bludgers, or 'Blooders', were once charmed flying rocks, the regulation Bludger is now fashioned out of iron. Ten inches in diameter, two of these fast-moving objects are always present in a game of Quidditch. Bewitched to indiscriminately chase any player on the pitch, the Bludgers ordinarily fly headlong at the player closest to them. As the only players on the pitch with bats, it is the Beaters' job to beat the Bludgers away from their teammates.

TIP: Beating the Bludgers in the direction of the opposing team's Chasers can be a game-winning tactic.

The Golden Snitch

The Golden Snitch is a walnut-sized 'ball' with wings. Charmed to evade capture for as long as possible, it is the fastest and nimblest of Quidditch balls. It is also the hardest to spot. It is the Seeker's role to search constantly for the Golden Snitch, while avoiding the charges of opposing players and the ever-present threat of a game-stopping (or even life-threatening) Bludger strike.

When the Seeker catches the Golden Snitch, the game ends and the Snitch-catching team is awarded one hundred and fifty points. This may or may not be enough to secure a victory, as some mathematically challenged Seekers have found to their cost! (> The Race for the Golden Snitch on p. 22 to find out more about catching the Golden Snitch.)

The Players

There are two teams of seven players in a regulation Quidditch match, made up as follows:

- Three Chasers
- Two Beaters
- One Seeker
- One Keeper

Each position is described below.

The Chasers

The Chaser's position is the oldest in Quidditch, since the game once consisted of goal-scoring alone. The modern game specifies three Chasers per team. These individuals must possess a keen eye and a strong arm for the constant passing, catching and shooting necessary in their role. The Chasers set up play by passing the Quaffle to one another, while avoiding the tackles of the opposing team's Chasers. They should also be constantly aware of the ever-present threat of Bludger attacks. A successful Bludger strike inevitably causes the unfortunate Chaser to fumble and lose the Quaffle to the opposing team's Chasers.

The Chaser's overriding aim is to get the Quaffle through one of the three goalpost hoops in the opposing team's scoring area. If successful, ten points are added to their team's score.

TIP: Ordinarily, Chasers can only shoot when they are directly above the 'scoring area'. However, certain players with incredible levels of skill have been known to score from outside the scoring area.

The Beaters

Two bat-carrying players known as Beaters represent the main defensive aspect of Quidditch. As the only players allowed to wield a bat, they're kept busy beating speeding Bludgers away from their teammates, most notably the Chasers. When defending, they are often found launching Bludger attacks against the Quaffle-carrying opposing Chaser. It should also be noted that Beaters do not score goals nor do they handle the Quaffle.

The Seeker

The Seeker's role has traditionally been filled by the fastest, lightest and most nimble of broomstick flyers. Almost always possessed of hawk-like sight and the ability to confidently fly one- or no-handed, the accomplished Seeker is totally at ease on his or her broom. It is the Seeker's job to search out—and catch—the Golden Snitch, a task that is by no means easy. Some games have been known to last over six months!

That said, the Seeker often snatches victory from the jaws of defeat. A successful catch of the Snitch means one hundred and fifty points for the Seeker's team. For this reason, the Seeker is often singled out for some attention—of the rougher variety—at the hands, shoulders and bats of the opposing team's players!

The Keeper

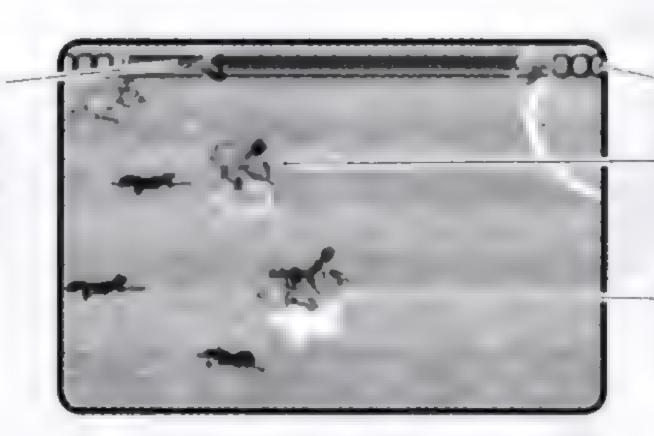
In the modern game, the Keeper almost always stays within his or her team's scoring area, defending the goalposts from the attentions of the opposing team's Chasers. The Keeper's primary role is to stop the Quaffle from passing through any one of the three goalpost hoops. More able Keepers may be adept at picking up a loose Quaffle and feeding it back to the Chasers to launch a swift and sure counter-attack. However, the real test of a Keeper is whether their nerve holds long enough to place themselves between the hoop and a rocketing Quaffle shot!

Menu Controls

Action	Control	
Highlight menu item	+Control Pad	
Select menu item	A Button	
Previous screen	B Button	

Game Screen

Power Bar (➤ The Race forthe Golden Snitch on p. 22 to find out more about the Power Bar)



Score Counter

Defending Player

-Player with Quaffle

Complete Game Controls With the Quaffle

Action	Control
Fly Player	+ Control Pad ⇔\$
Shoot	A Button (Hold down to increase shot power)
Pass	A Button (Hold down to increase pass power)
Bludger Defense	R Button
Team Move	L Button + B Button
Special Shot	L Button + A Button
Dodge	B Button

- The A Button controls are context-sensitive. If your player is within the scoring area, he or she will shoot. Outside the scoring area, they'll attempt a pass.
- Once you have enough Quidditch Cards you earn the Team Move and Special Shot. These moves are guaranteed to score—one goal for a Special Shot and three goals for a Team Move.
- Every team has a different Team Move but using it drains your power, which could put you
 at a disadvantage in the race for the Golden Snitch (➤ The Race for the Golden Snitch on p. 22).

Without the Quaffle

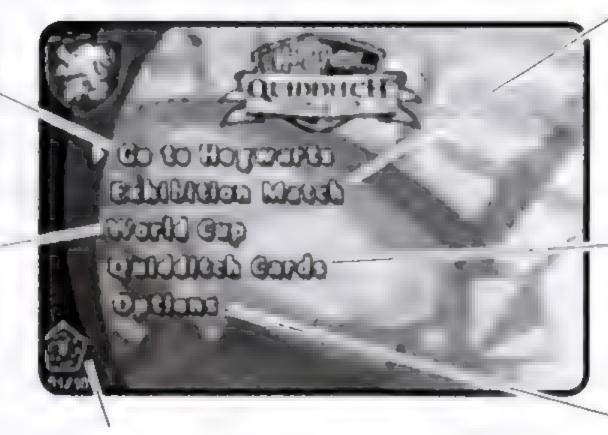
Action	Control
Fly Player	+ Control Pad ⇔\$
Tackle	A Button (Hold down to increase tackle power)
Call in Beater	R Button
Special Tackle	L Button + A Button

• Once you have enough Quidditch Cards you will earn the Special Tackle. This is guaranteed to gain you the Quaffle but drains your power (➤ The Race for the Golden Snitch on p. 22).

Main Menu

Take Challenges, play Practice Games and then compete for the Hogwarts Quidditch Cup (➤ Go to Hogwarts on p. 15)

Choose a national team to compete for the most prestigious trophy in Quidditch (> World Cup on p. 20)



Number of Quidditch Cards collected

Play in a Hogwarts match or support a national team in the stadium of your choice. Also go head-to-head or play a cooperative game with a friend

(> Exhibition Match on p. 18)

View your card collection and trade cards with your friends (> Quidditch Cards on p. 24)

Control the game setup

(> Options Menu on p. 25)

- NOTE: Some of these choices won't be available until you've shown your skill and collected enough Quidditch Cards.
- TIP: Some of the above menu items have text introduction screens. To go to the next screen of text, press the A Button; press the B Button to go back. Press START to skip the introduction altogether.

Go to Hogwarts

Begin your studies in the favorite sport of witches and wizards with Training Challenges. When you've got enough Quidditch Cards, move on to Practice Games to hone your skills in competition with the other houses. And finally, take on the other houses for the ultimate Hogwarts sporting trophy—the Hogwarts Quidditch Cup.

Challenges

Take the Challenges to improve your Quidditch skills and win Quidditch Cards. The more cards you win the more options and extras you unlock, so practice pays.

There are three levels of Challenge: Bronze, Silver and Gold. You need to pass each level before you can try for the next one. Each level gained brings extra Quidditch Cards.

In each case, select the Challenge type and press the A Button to advance through the screens.

Remember that each Challenge is timed, so be sure to watch the clock.

PASSING Learn the basic skill of passing the Quaffle to another teammate. In

this Challenge, practice by throwing the Quaffle through the tubes.

TACKLING Practice your tackling and dodging in this exercise. You need to tackle

Edgar Cloggs and then dodge him to keep the Quaffle. Then return the

Quaffle back to the Ball Box to finish the Challenge.

SHOOTING Every goal counts for ten points so it's worth tuning your shooting

skills in this exercise against Madam Hooch.

BEATERS Beating the Bludgers away from teammates is an important tactic in

Quidditch. In this exercise, practice calling in the Beater so the Chaser

can make it across the lake within the time limit.

SEEKER Catching the Snitch ends the game so it's well worth mastering this

Challenge. For more on catching the Golden Snitch, > The Race for the

Golden Snitch on p. 22.

Practice Game

NOTE: Practice Games become available when you have enough Quidditch Cards.

À Practice Game is your first shot at the opposition. Initially, you'll be able to take on only one house, but as you progress and get more Quidditch Cards you'll be able to play against other house teams.

To start a practice game:

- 1. Select PRACTICE GAME from the Hogwarts Menu.
- 2. Read the text introduction and then press the A Button to proceed.
- 3. Press the +Control Pad ⇔ to choose your opponent. (Your choice will be limited until you've won enough Quidditch Cards.)
- 4. Press START at the Fixture List screen to proceed.
- 5. Press the A Button to begin the match.

Quidditch Cup

NOTE: The Hogwarts Quidditch Cup becomes available when you have won enough Quidditch Cards.

Take on the other three houses for the Hogwarts Quidditch Cup. The winner is the one with the most points at the end.

To start a Quidditch Cup game:

- 1. Select QUIDDITCH CUP from the Hogwarts Menu.
- 2. Read the text introduction and then press the A Button to proceed.
- 3. View the Next Match screen and press the A Button to continue.
- 4. Press START at the Fixture List screen to proceed.
- 5. Press the A Button to start the game.
- You can leave a Hogwarts Quidditch Cup game at any point but only completed matches are saved; if you exit in the middle of a match it isn't counted. When you next select QUIDDITCH CUP you can load the previous game or begin a new one.

Exhibition Match

Initially, Exhibition Matches are limited to the Hogwarts teams. But as you gain Quidditch Cards you can play international matches and choose your venue from the pick of the world's best Quidditch stadiums or the birthplace of Quidditch—Queerditch Marsh.

- NOTE: It's not possible to play a Hogwarts team against a national side.
- 1. Select EXHIBITION MATCH from the Main Menu.
- 2. Choose from among Single Player, Multiplayer or Connectivity modes.

Single Player:

- 1. Select SINGLE PLAYER from the Exhibition Match Menu.
- The next screen gives you the chance to choose your level, represented by a broom. Start with the basic Comet 260 broom. As you gain more Quidditch Cards you'll be able to play a faster game with the Nimbus 2000 and 2001, and eventually the most advanced broom available—the Firebolt.
- 2. Select a broom and press the A Button to continue.
- 3. Press the +Control Pad ⇔ to choose your team and then your opponent. (Your choice is limited until you've won enough Quidditch Cards.)
- 4. Read the text introduction and then press the A Button to proceed.
- 5. If you've chosen a national team, now pick a stadium.
- 6. View the Next Match screen and press START to proceed.
- 7. Press the A Button to start the game.

Multiplayer Mode

This mode enables you to play head-to-head with a friend on a second Game Boy Advance.

- You will need to have *Harry Potter: Quidditch World Cup* running on both systems and they should be connected with the appropriate cable.
- 1. Both players select MULTIPLAYER from the Exhibition Match Menu.
- 2. Player 1 and then Player 2 chooses his or her team.
- 3. If you are playing an international match, Player 1 now chooses a stadium.
- 4. Player 1 presses the A Button to start the game.
- Either player can pause the game by pressing START. That player can then either continue or quit the game.

Connectivity

This mode enables you to play cooperatively with a friend on a Nintendo GameCube".

- You will need to have *Harry Potter*: Quidditch World Cup running on both systems and they should be connected with the appropriate cable.
- 1. Select CONNECTIVITY from the Exhibition Match Menu.
- The screen changes to a split screen with your Beater on the left and the opposing Beater on the right. Similar to a game of tennis, you need to hit back the Bludger until your opponent misses.
- 2. Use the R Button to return the Bludger when it comes towards you.
- Every time you beat the Bludger away your Beater Power Bar fills up with power; but if you miss, some power is drained.
- If the Beater Power Bar is full, your teammate on the Nintendo GameCube[™] is able to launch a Bludger attack.
- If the Beater Power Bar is empty a Bludger attack could be launched against your teammate on the Nintendo GameCube™.
- 3. When the Snitch Race is activated on the Nintendo GameCube[™], you will be placed into the Seeker role. This is your chance to catch the Golden Snitch (➤ The Race for the Golden Snitch on p 22).

World Cup

NOTE: World Cup becomes available when you have won the Hogwarts Quidditch Cup. With reward from Hogwarts in hand, it's time to embark on the adventure to end all adventures: entry into this year's Quidditch World Cup! With the finest of world Quidditch represented, you can choose from nine top-flight national teams and guide them through the tournament perhaps to victory—if you're good enough on a broomstick!

To Begin a World Cup Tournament:

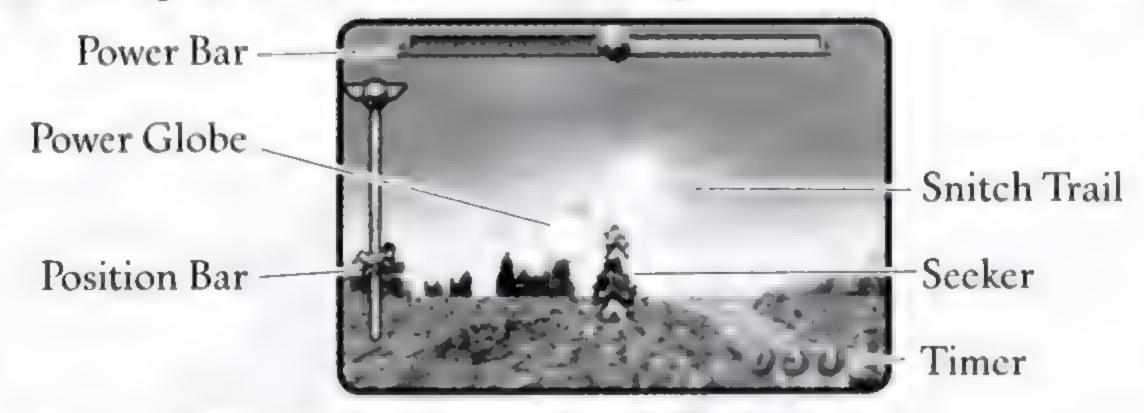
- 1. Select WORLD CUP from the Main Menu.
- 2. Read the text introduction and then press the A Button to proceed.
- The next screen gives you the chance to choose your level, represented by a broom. Start with the basic Comet 260 broom. As you gain more Quidditch Cards you'll be able to play a faster game with the Nimbus 2000 and 2001, and eventually the most advanced broom available—the Firebolt.
- 3. Select a broom and press the A Button to continue.
- 4. Highlight the national team you'd like to support, then press the A Button to go to your first match.
- 5. View the Fixture List and press the A Button to continue.
- NOTE: You may encounter the message "You have a bye". This is a round you don't play. The other matches take place and the results are put into the rankings.
- 6. Press START at the Next Match screen to proceed.
- 7. Press the A Button to start the game.
- 8. After the game you see a ranking screen based on points scored so far. Press the +Control Pad 1 to view the entire table.
- You can leave a Quidditch World Cup game at any point but only completed matches are saved; if you exit in the middle of a match, it is not counted. When you next select WORLD CUP you are given the option of loading the previous tournament or restarting a new one.

The Race for the Golden Snitch

The best way to win a game is to catch the Golden Snitch (assuming your team has scored enough goals), and the best way to do this is to gain more of the Power Bar than your opponent. Moves like passing add to your Power Bar, but Special Shots, Special Tackles, Team Moves and Bludger attacks drain it.



The Power Bar is the bar at the top of the screen, showing two halves of a Golden Snitch drawing ever closer together. The colored areas display the amount of power each team has.



When the two halves of the Golden Snitch meet on the Power Bar you get an opportunity to take part in the Snitch Race. This is your chance to take on the role of the Seeker and gain a potential match-winning 150 points!

- To have the best chance of catching the Snitch follow the Snitch trail. Try to stay inside the trail, as you lose power when you fly outside it.
- NOTE: You can only Boost when you have power in your Power Bar. Fly through the glowing Power Globes to refill your Power Bar.
- Check your position compared to the other Seeker and the Golden Snitch on the Position Bar.

Snitch Race Controls

Action	Control	
Fly Seeker	+ Control Pad ⇔	
Boost	A Button	

Quidditch Cards

Select QUIDDITCH CARDS from the Main Menu to check out the Quidditch Cards you've won so far or to trade them with a friend.

View Quidditch Cards

- 1. Select VIEW QUIDDITCH CARDS from the Quidditch Cards Menu.
- 2. Press the +Control Pad \ to select a card and press the A Button to view it full size.
- 3. Press the B Button to go back to the Main Menu.

Trading Cards

It is possible to trade Quidditch Cards with a friend on another Game Boy Advance or on a Nintendo GameCube™.

- To trade cards, you need to have *Harry Potter*: Quidditch World Cup running on both systems and they should be connected with the appropriate cable.
- 1. Select TRADE CARDS from the Quidditch Cards Menu.
- 2. Select GAME BOY ADVANCE or NINTENDO GAMECUBE from the Trade Cards menu.
- 3. Press the **+**Control Pad ⇔ to select a card to trade, and press the A Button.
- 4. View the card offered by your friend and then select YES or NO to accept or decline the card.

Options Menu

Select OPTIONS from the Main Menu to adjust the overall game setup. The defaults are in **bold**.

MUSIC Set the game music ON/OFF.

SFX Set the game sound effects ON/OFF.

BRIGHTNESS Set the screen brightness LIGHT/NORMAL.

CREDITS Select to view the production team behind Harry Potter: Quidditch

World Cup.

SLEEP MODE Select to go into sleep mode; press L Button + R Button + SELECT to

return to play.

Pause Menu

• To pause the game, press START while playing a Challenge or Match.

CONTINUE Return to the game.

OPTIONS Toggle the music or sound effects ON or OFF and put the game into

sleep mode (> Options Menu above for more information).

RESTART Restart the Challenge.

QUIT End the game and return to the previous menu.

Saved Data Menu

- Highlight and select (A Button) an EMPTY SLOT to choose a new team.
- If you've played before, highlight the name of the team and select it to carry on from where you last played.

As you advance through the game, your progress is saved automatically. For a good indication of your game progress, look at percentage of the game completed.

To join a new house team:

- 1. Press the +Control Pad & to highlight an EMPTY SLOT.
- 2. Press the A Button to advance to the Hogwarts welcome screen.
- 3. Press the A Button to advance one screen at a time or press START to skip to the Choose Your House screen.
- 4. Press the **+**Control Pad ⇔ to cycle through the houses, and then press the A Button to accept the displayed house and advance to the Main Menu.
- NOTE: You can have more than one saved game with each house, so the slots are numbered to help you choose the right game.

To continue a saved game:

- 1. Press the +Control Pad to highlight the previously saved game.
- 2. Press the A Button to load the game and advance to the Main Menu.

To delete a saved game:

- 1. Press the +Control Pad It to highlight the previously saved game and then press SELECT.
- 2. Press the +Control Pad It to highlight YES, and then press the A Button to confirm that you want to delete the saved game.
- NOTE: You cannot access the Saved Data Menu once you have begun a game. You need to reset or turn off/on your Game Boy Advance.

Limited 90-day Warranty

ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "Recording Medium") and the documentation that is included with this product (the "Manual") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt, showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, please return the product along with (1) a check or money order for \$15.00 made payable to Electronic Arts, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below, and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

EA WARRANTY CONTACT INFO

E-mail and Website: http://techsupport.ea.com

Phone: (650) 628-1900

EA WARRANTY MAILING ADDRESS

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

TECHNICAL SUPPORT—If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4322 Monday through Friday between 8:30–11:45 AM or 1:00–4:30 PM, Pacific Standard Time.

HOW TO REACH US ONLINE

E-mail and Website: http://techsupport.ea.com

Software & documentation © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. Developed by Magic Pockets SARL. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.



HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR. WBIE LOGO, WB SHIELD: " & © Warner Bros. Entertainment Inc.

(s03)

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS QUI ACCOMPAGNE CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL, LOGICIEL OU ACCESSOIRE NINTENDO®. CE LIVRET CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO

AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés à au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'Is n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaisssance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

Convulsions Troubles de la vue Tics oculaires/musculaires Mouvements involontaires Perte de conscience Désorientation

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

- 1. Assoyez-vous où tenez-vous le plus loin possible de l'écran
- 2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible
- 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
- 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
- 5. À toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.

AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien ou l'irritation cutanée.

- Prenez une pase de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- · Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Éviez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. Un écoulement de l'acide des piles peut provoquer l'apparition de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes les piles en même temps)
- N'utilisez pas de piles alcalines avec d'autres typs de piles.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre Came Boy. Quand les piles perdent leur énergie, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non utilisation.
- Quand les piles ont perdu toute leur énergie et quand vous avez terminé de jouer, éteignez l'appareil.
- Ne rechargez pas les piles.
- Insérez les piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positifs (+) et négatifs (-) se trouvent en bonne position. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.



LE PRÉSENT PRODUIT A ÉTÉ COTÉ PAR L'ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUR LE SYSTÈME DE COTATION DE L'ESRB, OU POUR DONNER VOTRE OPINION SUR L'À-PROPOS DE LA COTATION, VEUILLEZ CONTACTER L'ESRB AU 1-800-771-3772 OU VISITER WWW.ESRB.ORG.

SOUS LICENCE DE



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.

© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.



LE SCEAU OFFICIEL EST LA PREUVE QUE NINTENDO A APPROUVÉ LA QUALITÉ DE CE PRODUIT. LORSQUE VOUS ACHETEZ DES PRODUITS ET ACCESSOIRES, RECHERCHEZ TOUJOURS CE SCEAU POUR VOUS ASSURER QUE LES PRODUITS SONT COMPATIBLES. TOUS LES PRODUITS NINTENDO NE DOIVENT ÊTRE UTILISÉES QUE CONJOINTEMENT À D'AUTRES PRODUITS AUTORISÉS PORTANT LE SCEAU OFFICIEL DE QUALITÉ NINTENDO.



CE LOGICIEL COMPREND UN MODE MULTIJOUEUR QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME LINK® POUR GAME BOY® ADVANCE.



CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LA CONSOLE DE JEU NINTENDO GAMECUBE.

CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO PORTATIF GAME BOY® ADVANCE.

Table des matières

Bienvenue	
Pour commencer	37
Commandes de jeu	38
Quidditch pour débutants	
Commandes de menu	
Écran de jeu	43
Liste complète des commandes	44
Menu principal	46
Aller à Poudlard	
Entraînement	48
Coupe de Quidditch	_
Match d'exhibition	
Connexion	
Coupe du Monde	52
À la recherche du Vif d'or	54
Cartes de Quidditch	56
Menu Options	57
Menu de pause	57
Menu Sauvegardes	58
Garantie limitée de 90 jours	60

Bienvenue

Bienvenue dans le monde magique de Harry Potter: Quidditch World Cup. Le Quidditch est un jeu de vol en balai excitant à grande vitesse. Il s'agit d'un sport pratiqué par les sorcières et sorciers depuis son apparition au onzième siècle au Marais de Queerditch en Angleterre.

Le Quidditch peut être décrit comme étant un mélange des sports non magiques de soccer et de basket-ball et de la vitesse et des manœuvres du hockey sur glace. Il contient tout l'enthousiasme, le travail d'équipe et le flair individuel de ces jeux, sauf qu'il est joué en volant sur un balai!

Si vous excellez au Quidditch à Poudlard, vous pourriez remporter la Coupe de Quidditch de Poudlard et une chance d'assister à la super Coupe du Monde de Quidditch de cette année. En cours de route, vous récolterez des cartes de Quidditch et peut-être même découvrirez-vous certaines des manœuvres les plus impressionnantes que vous pouvez effectuer sur votre balai.

Caractéristiques du jeu

- Joignez-vous à l'équipe Gryffondor, Serpentard, Poufsouffle ou Serdaigle pour tenter de gagner la Coupe de Quidditch de Poudlard.
- Récoltez des cartes de Quidditch et accédez à de nouvelles fonctions et des manœuvres spéciales.
- Jouez dans n'importe quel stade au monde et méritez-vous même la chance de jouer au Marais de Queerditch, là où le Quidditch est né.
- Jouez contre un ami en vous connectant à son appareil Game Boy Advance ou faites équipe en connectant le Game Boy Advance à un Nintendo GameCube^{MC}.
- Méritez-vous une place à la Coupe du Monde de Quidditch, puis encouragez les meilleures équipes de Quidditch dans le monde des sorciers.

Pour commencer

- 1. Éteignez votre appareil Nintendo Game Boy Advance. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
- 2. Insérez le logiciel Harry Potter^{MC}: Quidditch^{MC} World Cup dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien le verrouiller.
- 3. Allumez l'appareil. L'écran des mentions légales s'affiche, suivi de l'écran de sélection de la langue.
- 4. Appuyez sur la +croix directionnelle It pour placer une langue en surbrillance, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer.
- 5. Appuyez sur START au logo de la Coupe du Monde de Quidditch pour passer au menu Sauvegardes (> Menu Sauvegardes, p. 58).
- 6. Appuyez sur la +croix directionnelle ♀ pour placer un ESPACE DE SAUVEGARDE en surbrillance, puis appuyez sur le bouton A pour passer au menu principal (➤ Menu principal, p. 46).
 - REMARQUE: Ce logiciel ne fonctionne qu'avec les appareils Game Boy® Advance.

Pour plus de détails à propos de Harry Potter, visitez le site www.harrypotter.com.

Pour plus de détails sur ce jeu et sur d'autres jeux de EA GAMES, visitez le site www.eagames.com.

Commandes de jeu



Quidditch pour débutants

Le Quidditch est le soccer du monde non-magique. Tous les sorciers suivent ce jeu. Toutefois, vous pouvez ne pas connaître les règlements de ce sport illustre ancient. Si vous n'avez pas eu la chance de lire le livre populaire Le Quidditch à travers les âges, voici une brève vue d'ensemble.

Le Terrain

Depuis le quatorzième siècle, le terrain de Quidditch demeure une forme ovale mesurant 500 pieds de long par 180 pieds de large. Un cercle central mesurant envion deux pieds de diamètre sert à l'arbitre comme lieu de mise au jeu ou il relâche les quatre balles du jeu de Quidditch (> Les balles, p. 39). À chaque extrémité du terrain se trouve une zone de but contenant trois poteaux lesquels portent des cerceaux représentant les buts. La surface du

terrain est normalement faite de gazon mais dans certains pays, la surface est faite de sâble, de glace ou d'eau, ce qui change la nature du jeu plus qu'on a tendance à le croire!

Les Balles

Le jeu moderne de Quidditch emploie quatre balles, détaillées ci-dessous.

Le Souafle

Le Souasse est utilisé par les deux groupes de poursuiveurs pour marquer des buts dans la zone de but de l'équipe inverse, un peu comme l'objet rond utilisé dans le sport non-magique étrange et lent qu'on appelle le soccer. Si un poursuiveur réussit à passer le Souasse dans le cerceau, son équipe gagne 10 points.

Les Cognards

À l'origine, les Cognards étaient formés de roches volantes enchantées; ils sont maintenant constitués de fer. Deux de ces objets rapides, qui ont 10 pouces de diamètre, sont toujours présents dans le jeu de Quidditch. Poursuivant n'importe quel joueur sur le terrain, les Cognards volent normalement vers le joueur le plus près. Puisqu'ils sont les seuls joueurs sur le terrain à être équipés de bâtons, les batteurs doivent chasser les Cognards loin de leurs coéquipiers.

CONSEIL: Chassez les Cognards vers les poursuiveurs de l'équipe adverse; il s'agit d'une bonne tactique pour gagner.

Le Vif d'or

Le Vif d'or est une balle de la grosseur d'une noix, avec ailes. Le but de cette balle la plus rapide et la plus petite est d'éviter de se faire capturer le plus longtemps possible. Elle est également la plus difficile à repérer. C'est le rôle de l'attrapeur de chercher constamment le Vif d'or tout en évitant les charges des adversaires et la menace omniprésente d'un coup de Cognard qui pourrait arrêter le jeu et même le tuer.

Lorsque l'attrapeur attrape le Vif d'or, le jeu se termine et l'équipe qui a attrapé le Vif d'or se mérite 150 points. Ceci peut et peut ne pas être assez pour assurer une victoire, comme vous le diront certains attrapeurs qui n'étaient pas très bons mathématiciens (> À la recherche du Vif d'or à la p. 54 pour en apprendre d'avantage sur la capture du Vif d'or).

Les joueurs

Un match de Quidditch consiste en 2 équipes de sept joueurs comme suit :

- Trois poursuiveurs
- Deux batteurs
- Un attrapeur
- Un gardien

Voici la description des positions.

Les poursuiveurs

La position du poursuiveur est la plus ancienne du Quidditch, puisque le seul but du jeu auparavant était de marquer de buts. Le jeu moderne compte trois poursuiveurs par équipe. Ces individus doivent être très alertes et doivent être forts car ils exécutent constamment des passes, des tirs et des réceptions. Les poursuiveurs se passent le Souasse en évitant les tacles des poursuiveurs de l'équipe adverse. Ils doivent également toujours tenir compte d'une attaque possible de Cognard. Lorsqu'un poursuiveur est atteint d'un coup de Cognard, il échappe le Souasse et les poursuiveurs de l'équipe adverse en prennent possession.

Le but premier du poursuiveur est de faire passer le Souafle dans un des trois cerceaux de la zone de but de l'équipe adverse. S'il réussit, son équipe gagne 10 points.

CONSEIL: Normalement, les poursuiveurs peuvent seulement tirer une fois qu'ils sont directement au-dessus de la zone de but. Toutefois, certains joueurs très habiles sont capable de marquer des buts sans se trouver au-dessus de la zone.

Les batteurs

Les batteurs, des joueurs porteurs de bâtons, représentent la défensive principale du Quidditch. Comme ils sont les seuls joueurs qui ont le droit de se servir de bâtons, leur rôle est de frapper les Cognards et les envoyer loin de leurs coéquipiers, surtout les poursuiveurs. Leur rôle défensif est de lancer des attaques de Cognards contre le poursuiveur adverse en possession du Souasse. Il est également important de noter que les batteurs ne marquent pas de buts et ne prennent jamais possession du Souasse.

L'attrapeur

La position d'attrapeur est normalement comblée par les pilotes les plus rapides, légers et menus. Ayant normalement une vue impeccable et la capacité de voler à une main ou sans mains, l'attrapeur accompli est totalement à l'aise sur son balai. L'attrapeur doit trouver et attraper le Vif d'or, une tâche des plus difficiles. Certaines parties ont duré plus de six mois! Ceci dit, l'attrapeur réussit parfois à vaincre une défaite presque imminente. Lorsque l'attrapeur attrape le Vif d'or, son équipe se mérite 150 points. C'est pour cette raison que l'attrapeur subit souvent des coups de poings, d'épaules et de bâtons de l'équipe adverse.

Le gardien

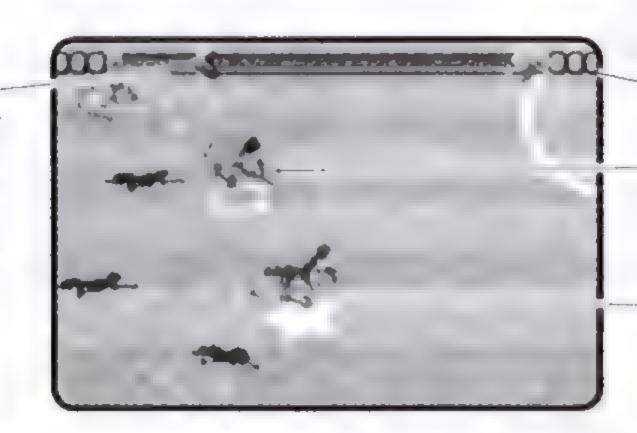
Dans le jeu moderne, le gardien reste presque toujours dans la zone de but de son équipe, à défendre les buts contre les poursuiveurs de l'équipe adverse. Le but premier du gardien est d'empêcher au Souasse de passer dans n'importe quel des trois cerceaux de but. Les meilleurs gardiens peuvent parsois ramasser un Souasse et le rendre aux poursuiveurs pour effectuer une contre-attaque sure et rapide. Toutesois, le gardien doit passer le test ultime lorsqu'il se trouve entre le cerceau et un Souasse volant à toute vitesse vers lui.

Commandes de menu

Action	Commande	
Mettre l'option en surbrillance	+Croix directionnelle	
Sélectionner l'option	Bouton A	
Écran précédent	Bouton B	

Écran de jeu

Indicateur de puissance (➤ À la recherche du Vif
d'or, p. 54 pour en apprendre
davantage sur l'indicateur de
puissance)



Pointage

Joueur défensif

Joueur en possession du Souafle

Liste complète des commandes Avec le Souafle

Action	Commande
Faire voler un joueur	+ Croix directionnelle ⇔\$
Tirer	Bouton A (maintenir enfoncé pour augmenter la puissance)
Exécuter une passe	Bouton A (maintenir enfoncé pour augmenter la puissance)
Défensive Cognard	Bouton R
Action d'équipe	Bouton L+ bouton B
Action Tir	Bouton L + bouton A
Esquiver	Bouton B

- Les commandes du bouton A varient selon le contexte. Si votre joueur se trouve dans la zone de but, il tire au but. S'il se trouve hors de la zone, il effectue une passe.
- Une fois que vous avez suffisamment de cartes de Quidditch, vous vous méritez l'action d'équipe et l'action spéciale. Ces actions vous feront marquer un but assuré. Un but par tir spécial et trois buts par action d'équipe.
- Chaque équipe a une action d'équipe différente mais votre indicateur de puissance ce vide lorsque vous vous en servez, ce qui peut vous nuire dans votre rechercher du Vif d'or (> À la recherche du Vif d'or, p. 54).

Sans le Souafle

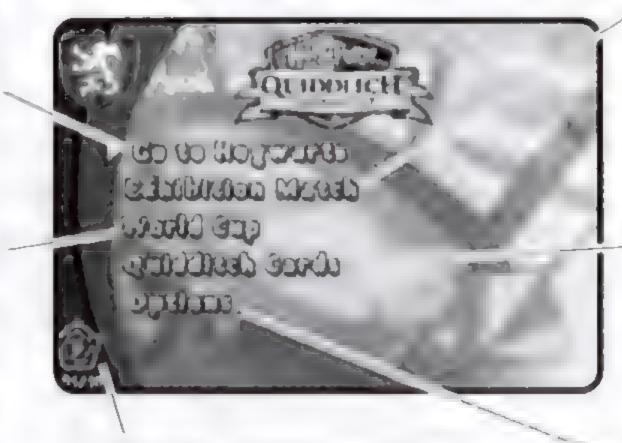
Action	Commande
Faire voler un joueur	+Croix directionnelle ⇔\$
Tacle	Bouton A (maintenir enfoncé pour augmenter la puissance)
Appeler le batteur	Bouton R
Action spéciale (tacle)	Bouton L + bouton A

Une fois que vous avez suffisamment de cartes de Quidditch, vous vous méritez l'action spéciale. Vous prendrez possession du Souafle, garanti, mais vous perdrez de la puissance (> À la recherche du Vif d'or, p. 54).

Menu principal

Relever des défis, vous entraîner, puis tenter de gagner la Coupe de Quidditch de Poudlard (> Aller à Poudlard, p. 47)

Choisissez une équipe nationale pour tenter de remporter le trophée le plus prestigieux de Quidditch (> Coupe du Monde, p. 52)



Nombre de cartes de Quidditch récoltées

Jouez dans un match de Poudlard ou encouragez une équipe nationale dans le stade de votre choix. Vous pouvez également jouez contre ou avec un ami. (> Match d'exhibition, p. 50)

Affichez votre collection de cartes et échangez des cartes avec vos amis (> Cartes de Quidditch, p. 56)

Configurez le jeu (➤ Menu des options, p. 57)

REMARQUE : Certains de ces choix deviennent accessibles qu'un fois que vous avez démontré une certaine habileté et que vous avez récolté assez de cartes de Quidditch.

CONSEIL: Certains des éléments de menu ci-dessus ont des écrans d'introduction. Pour passer à l'écran de texte suivant, appuyez sur le bouton A. Appuyez sur le bouton B pour retourner. Appuyez sur START pour sauter l'introduction.

Aller à Poudlard

Commencez à étudier le sport préféré des sorcières et sorciers en relevant des défis d'entraînement. Une fois que vous avez assez de cartes de Quidditch, passez à Entraînement pour parfaire vos habiletés en jouant contre les autres maisons. Finalement, jouez contre les autres maisons pour tenter de remporter le trophée ultime de Poudlard, la Coupe de Quidditch de Poudlard.

Défis

Relevez les défis pour améliorer vos habiletés au jeu et gagner des cartes de Quidditch. Plus vous gagnez de cartes, plus vous déverrouillez d'options et d'extras, alors çâ vaut la peine de vous pratiquer.

Il existe trois niveaux de défis : Bronze, Argent et Or. Vous devez réussir chaque niveau afin de passer au suivant. Chaque fois que vous réussissez un niveau, vous gagnez des cartes de Quidditch supplémentaires.

Dans chaque cas, sélectionnez le type de défi et appuyez sur le bouton A pour passer d'un écran à l'autre.

• N'oubliez-pas, chaque défi a une limite de temps alors surveillez le chrono.

PASSES Apprenez à exécuter la passe simple du Souafle vers un coéquipier.

Dans ce défi, pratiquez-vous en tirant le Souasle dans les tubes.

TACLES Pratiquez vos tacles et vos esquives dans cet exercice. Vous devez

attaquer Edgar Cloggs, puis l'esquiver pour garder le Souasse. Placez

ensuite le Souasle dans sa boîte pour terminer le dési.

TIRS Chaque but marqué vaut 10 points alors ça vaut le coup d'améliorer

vos habiletés dans le cadre de cet exercice contre madame Bibine.

BATTEURS

Il est important de vous servir du bâton pour éloigner les Cognards de vos coéquipiers au Quidditch. Dans le cadre de cet exercice, pratiquezvous à appeler le batteur pour que le poursuiveur puisse traverser le terrain à temps.

ATTRAPEUR

Le jeu se termine lorsque le Vif d'or est attrapé alors ça vaut le coup de maîtriser ce défi. Pour en savoir plus long sur le captude du Vif d'or > À la recherche du Vif d'or, p. 54.

Entraînement

REMARQUE: Les parties d'entraînement vous sont accessibles lorsque vous avez gagné assez de cartes de Quidditch.

Une partie d'entraînement vous permet d'affronter les adversaires pour la première fois. Au début, vous pourrez seulement affronter une seule maison mais en faisant des progrès et en récoltant des cartes de Quidditch, vous vous mériterez la chance de jouer contre d'autres équipes.

Pour lancer une partie d'entraînement :

- 1. Sélectionnez ENTRAÎNEMENT à partir du menu Poudlard.
- 2. Lisez le texte d'introduction, puis appuyez sur le bouton A pour continuer.
- 3. Appuyez sur la +croix directionnelle ⇔ pour choisir un adversaire. (Vos choix sont limités jusqu'à ce que vous ayez gagné assez de cartes de Quidditch.)
- 4. Appuyez sur START à l'écran du calendrier pour continuer.
- 5. Appuyez sur le bouton A pour commencer le match.

Coupe de Quidditch

REMARQUE: L'option Coupe de Quidditch de Poudlard devient accessible lorsque vous avez gagné assez de cartes de Quidditch.

Jouez contre les trois autres maisons pour tenter de remporter la Coupe de Quidditch de Poudlard. Le vainqueur est celui qui termine avec le plus de points.

Pour commencer une partie Coupe de Quidditch :

- 1. Sélectionnez COUPE DE QUIDDITCH à partir du menu Poudlard.
- 2. Lisez le texte d'introduction, puis appuyez sur le bouton A pour continuer.
- 3. Examinez l'écran Match Suiv. et appuyez sur le bouton A pour continuer.
- 4. Appuyez sur START à l'écran du calendrier pour continuer.
- 5. Appuyez sur le bouton A pour commencer la partie.
- Vous pouvez quitter un match de la Coupe de Quidditch de Poudlard n'importe quand mais seuls les matchs terminés sont sauvegardés. Si vous quittez dans le milieu d'un match, le match ne comptera pas. La prochaine fois que vous sélectionnerez COUPE DE QUIDDITCH, vous pourrez charger le dernier match ou en commencer un nouveau.

Match d'exhibition

Les matchs d'exhibition sont réservés aux équipes de Poudlard. Mais au fur que vous récoltez des cartes de Quidditch, on vous ofre la chance de participer à des matchs internationaux et de choisir parmi les meilleurs stades de Quidditch au mode, dont le Marais de Queerditch, là où le Quidditch est né.

- REMARQUE: Il est impossible de faire jouer une équipe de Poudlard contre une équipe nationale.
- 1. Sélectionnez MATCH D'EXHIBITION à partir du menu principal.
- 2. Choisissez le mode Un joueur, Multijoueur ou Connexion.

Un seul joueur:

- 1. Sélectionnez UN JOUEUR à partir du menu Match d'exhibition.
- L'écran suivant vous permet de choisir un niveau représenté par un balai. Commencez avec la Comète 260 de base. En récoltant des carte de Quidditch Cards, vous pourrez jouer des matchs plus rapides à bord du Nimbus 2000 et 2001 et eventuellement à bord de l'Éclair de Feu, le balai le plus sophistiqué.
- 2. Sélectionnez un balai et appuyez sur le bouton A pour continuer.
- 3. Appuyez sur la +croix directionnelle ⇔ pour choisir votre équipe et l'équipe adverse. (Vos choix sont limités jusqu'à ce que vous ayez gagné assez de cartes de Quidditch.)
- 4. Lisez le texte d'introduction, puis appuyez sur le bouton A pour continuer.
- 5. Si vous avez choisi une équipe nationale, choisissez maintenant un stade.
- 6. Examinez l'écran Match Suiv. et appuyez sur START pour continuer.
- 7. Appuyez sur le bouton A pour commencer la partie.

Mode Multijoueur

Ce mode vous permet de jouer contre un ami qui a lui aussi un appareil Game Boy Advance.

- Vous devez lancer Harry Potter: Quidditch World Cup sur les deux appareils et connecter ses appareils au câble approprié.
- 1. Les deux joueurs sélectionnent MULTIJOUEUR à partir du menu Match d'exhibition.
- 2. Le joueur 1 et le joueur 2 choisissent leurs équipes.
- 3. Si vous jouez un match international, le joueur 1 choisit un stade.
- 4. Le joueur 1 appuie sur le bouton A pour commencer la partie.
- N'importe quel des deux joueurs peut interrompre la partie en appuyant sur START. Ce joueur peut alors décider de reprendre le jeu ou de quitter.

Connexion

Ce mode vous permet de jouer avec un ami sur un Nintendo GameCube^{MC}.

- Vous devez lancer Harry Potter: Quidditch World Cup sur les deux appareils et ils doivent être connectés au câble approprié.
- 1. Sélectionnez CONNEXION à partir du menu Match d'exhibition.
- L'écran devient un écran partagé et votre batteur se trouve à gauche, tandis que le batteur de l'équipe adverse se trouve à droite. Comme dans un match de tennis, vous devez frapper le Cognard jusqu'à ce que votre adversaire manque son coup.
- 2. Appuyez sur le bouton R pour frapper le Cognard.
- Chaque fois que vous renvoyer le Cognard, votre indicateur de puissance de batteur se rempli; si vous manquez votre coup, vous perdez de la puissance.
- Lorsque votre indicateur de puissance de frappe est PLEIN, votre coéquipier sur le Nintendo GameCube^{MC} est capable de lancer des attaques de Cognard.
- Si l'indicateur de puissance du batteur est VIDE, une attaque de Cognard peut être lancée contre votre coéquipier sur le Nintendo GameCube MC.
- 3. Lorsque la quête du Vif d'or est activée sur le Nintendo GameCube^{MC}, vous prenez le rôle d'attrapeur. C'est votre chance d'attraper le Vif d'or (➤À la recherche du Vif d'or, p 54).

Coupe du Monde

REMARQUE: Coupe du Monde devient accessible lorsque vous avez gagné la Coupe de Quidditch de Poudlard.

Avec en main la récompense de Poudlard, il est l'heure d'entamer l'aventure ultime : celle de vous tailler une place à la Coupe du Monde de Quidditch! Les meilleures équipes de Quidditch y sont présentes et vous pouvez choisir parmi neuf équipes nationales de haut calibre et peut-être mener l'équipe choisie vers la victoire...si vous savez manier un balai!

Pour commencer un tournoi de Coupe du Monde :

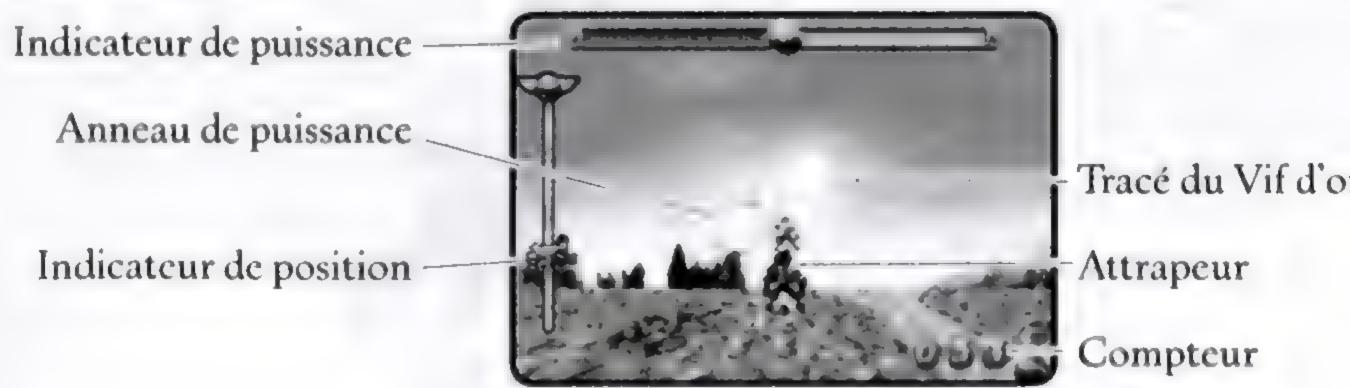
- 1. Sélectionnez COUPE DU MONDE à partir du menu principal.
- 2. Lisez le texte d'introduction, puis appuyez sur le bouton A pour continuer.
- L'écran suivant vous permet de choisir un niveau représenté par un balai. Commencez avec la Comète 260 de base. En récoltant des carte de Quidditch Cards, vous pourrez jouer des matchs plus rapides à bord du Nimbus 2000 et 2001 et eventuellement à bord de l'Éclair de Feu, le balai le plus sophistiqué.
- 3. Sélectionnez un balai et appuyez sur le bouton A pour continuer.
- 4. Placez en surbrillance l'équipe nationale que vous désirez encourager, puis appuyez sur le bouton A pour passer au premier match.
- 5. Examinez le calendrier et appuyez sur le bouton A pour continuer.
- REMARQUE: Un message peut apparaître vous demandant de jouer un match Il s'agit d'un match non obligatoire. Les autres matchs ont lieu et les résultats sont classés.
- 6. Appuyez sur START à l'écran Match Suiv. pour continuer.
- 7. Appuyez sur le bouton A pour commencer la partie.
- 8. Après le match, l'écran du classement apparaît et affiche le pointage. Appuyez sur la +croix directionnelle & pour afficher toute la table.
- Vous pouvez quitter un match de la Coupe du Monde de Quidditch à tout moment mais seuls les matchs terminés sont sauvegardés; si vous quittez dans le milieu d'un match, ce match ne comptera pas. La prochaine fois que vous choisirez COUPE DU MONDE, on vous offrira l'option de charger le tournoi précédent ou d'en recommencer un.

À la recherche du Vif d'or

La meilleure façon de gagner un match est d'attraper le Vif d'or (si votre équipe a marqué assez de buts). La meilleure façon de faire ceci est d'obtenir un indicateur de puissance plus plein que celui de votre adversaire. Des manoeuvres comme des passes vous ajoutent de la puissance mais les tirs spéciaux, les tacles spéciaux, les actions d'équipe et les attaques de Cognards drainent votre énergie.



L'indicateur de puissance se trouve dans la partie supérieure de l'écran et montre deux moitiés de Vif d'or qui se rapprochent. Les sections colorées montrent le montant de puissance qu'a chacune des équipes.



Tracé du Vif d'or

Lorsque les deux moitiés du Vif d'or se touchent sur l'indicateur de puissance, vous avec la chance de participer à la course en quête du Vif d'or. C'est votre chance de prendre le rôle de l'attrapeur et de gagner les 150 points qui vous feront peut-être gagner le match!

- Pour améliorer vos chances d'attraper le Vif d'or, suivez sa trace. Essayez de rester près du tracé car vous perdez de l'énergie quand vous vous en éloignez.
- REMARQUE: Vous pouvez seulement augmenter votre énergie si votre indicateur de puissance n'est pas vide. Traversez les anneaux d'énergie lumineux pour remplir votre barre d'énergie.
- Surveillez votre position par rapport à l'autre attrapeur et au Vif d'or sur l'indicateur de position.

Commandes de course en quête du Vif d'or

Action	Commande	
Faire voler l'attrapeur	+Croix directionnelle ⇔	
Boost	Bouton A	

Cartes de Quidditch

Sélectionnez CARTES DE QUIDDITCH à partir du menu principal pour afficher les cartes de Quidditch récoltées ou pour échanger des cartes avec un ami.

Affichage des cartes de Quidditch

- 1. Sélectionnez VOIR CARTES DE QUIDDITCH à partir du menu des cartes de Quidditch.
- 2. Appuyez sur la +croix directionnelle ♀⇔ pour sélectionner un carte et appuyez sur le bouton A pour l'agrandir.
- 3. Appuyez sur le bouton B pour retourner au menu principal.

Échange de cartes

Vous pouvez échanger des cartes de Quidditch avec un ami possédant un Game Boy Advance ou un Nintendo GameCube^{MC}.

Pour échanger des cartes, vous devez lancer Harry Potter: Quidditch World Cup aur les deux appareils et ces derniers doivent être connectés au câble approprié.

- 1. Sélectionnez ÉCHANGER CARTES à partir du menu Cartes de Quidditch.
- 2. Sélectionnez GAME BOY ADVANCE ou NINTENDO GAMECUBE à partir du menu Échanger cartes.
- 3. Appuyez sur la +croix directionnelle ⇔ pour sélectionner un carte à échanger, puis appuyez sur le bouton A.
- 4. Affichez la carte offerte par votre ami, puis sélectionnez OUI ou NON pour accepter ou refuser la carte.

Menu Options

Sélectionnez OPTIONS à partir du menu principal pour configurer le jeu. Les paramètres par défaut sont en gras.

MUSIQUE Activer ou désactiver la musique.

EFFETS Activer ou désactiver les effets sonores.

LUMINOSITÉ Régler la luminosité de l'écran à LUMIÈRE/NORMAL.

GÉNÉRIQUE Afficher l'équipe de production qui se trouve derrière Harry Potter :

Quidditch World Cup.

MODE REPOS Sélectionner pour passer en mode repos. Appuyez sur le bouton L + le

bouton R + SELECT pour reprendre le jeu.

Menu de pause

Pour interrompre le jeu, appuyez sur START durant un défi ou un match.

CONTINUER Reprendre le jeu.

OPTIONS Activer ou désactiver la musique ou les effets sonores et passer en

mode repos (> Menu des options, ci-dessus pour plus de détails).

RECOMMENCER Recommencer le défi.

QUITTER Quitter la partie et retourner au menu précédent.

Menu Sauvegardes

- Placez en surbrillance et sélectionnez (bouton A) un ESPACE VIDE pour choisir une nouvelle équipe.
- Si vous avez déjà joué, placez le nom de l'équipe en surbrillance et sélectionnez-le pour reprendre le jeu.

En cours de jeu, vos progrès sont automatiquement sauvegardés. Pour obtenir une bonne idée de vos progrès, jetez un coup d'œil sur le pourcentage du jeu complété.

Pour vous joindre à une nouvelle équipe :

- 1. Appuyez sur la +croix directionnelle & pour placer en surbrillance une ESPACE VIDE.
- 2. Appuyez sur le bouton A pour passer à l'écran de bienvenue à Poudlard.
- 3. Appuyez sur le bouton A pour passer d'un écran à l'autre ou appuyez sur START pour sauter à l'écran Choix Maison.
- 4. Appuyez sur la #croix directionnelle \ifftrate pour parcourir les maisons, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer le choix de la maison affichée et passer au menu principal.
- REMARQUE: Vous pouvez sauvegarder plus d'une partie pour chaque maison. Donc, les espaces sont numérotés pour vous aider à choisir la bonne partie.

Pour reprendre une partie sauvegardée :

- 1. Appuyez sur la +croix directionnelle & pour placer en surbrillance la partie préalablement sauvegardée.
- 2. Appuyez sur le bouton A pour charger la partie sélectionnée et passer au menu principal.

Pour supprimer une partie sauvegardée :

- Appuyez sur la +croix directionnelle & pour placer en surbrillance la partie préalablement sauvegardée, puis appuyez sur SELECT.
- 2. Appuyez sur la +croix directionnelle & pour placer OUI en surbrillance, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer que vous voulez bien supprimer la partie sauvegardée.
- REMARQUE: Vous ne pouvez accéder au menu Sauvegardes une fois que vous avez commencé une partie. Vous devez réinitialiser ou éteindre/allumer votre Game Boy Advance.

Garantie limitée de 90 jours GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées cidessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis. et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, veuillez retourner le produit accompagné d'un chèque ou d'un mandat-poste de 15,00 \$US à l'ordre d'Electronic Arts, ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir une nouveau support d'enregistrement. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic

Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

SERVICE DES GARANTIES DE EA

Courriel et Internet : http://techsupport.ea.com

Téléphone: (650) 628-1900

ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

ASSISTANCE TECHNIQUE - Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4322 du lundi au vendredi, de 8h30 à 11h45 ou de 13h00 à 16h30, heure du Pacifique. Prenez note que ce service n'est offert qu'en anglais.

Proof of Purchase Preuve d'achat Harry Potter: Quidditch World Cup 1470105

COMMENT NOUS JOINDRE EN LIGNE

Courriel et Internet : fr-support@ea.com (en français), http://techsupport.ea.com (an anglais)

Logiciel & documentation © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Développé par Magic Pockets SARL. EA GAMES^{MD} est une marque de Electronic Arts^{MD}.



HARRY POTTER et tous les personnages et éléments qui y sont associés sont des marques de commerce et © de Warner Bros. Entertainment Inc. Droits d'édition de Harry Potter © JKR.

Logo de WBIE, bouclier de WB: ™/MC & © Warner Bros. Entertainment Inc.

(s03)

A SULTAN TUINES BAGII III ACTIONS

- 4 HUGE LOCATIONS WITH TONS OF EXCITING CHALLENGES
- TEST YOUR SKILL WITH FUN MINI-GAMES
- USE FANTASTIC ACME™ GIZMOS TO DEFEAT YOUR ENEMIES
- INTERACT WITH YOUR FAVORITE LOONEY TUNES™ CHARACTERS

BACKINACTION.EA.COM

DISTRIBUTED BY **ELECTRONIC ARTS**"





LOONEY TUNES and all related characters and elements are trademarks of and Warner Bros. Entertainment Inc. Looney Tunes: Back In Action video game © 2003 Warner Bros. Entertainment Inc.

WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.

(s03)



ELECTRONIC ARTS INC. 209 REDWOOD SHORES PARKWAY REDWOOD CITY, CA 94065

1470105 PRINTED IN THE USA